

En Compañía de mi Otro Yo. Experiencias de Aplicación de una Estrategia Creativa en la Formación Gerencial a Nivel de Posgrado

In Company of my Other Self. Experiences of Applying a Creative Strategy in Managerial Training at the Postgraduate Level

Alberto Gómez Torres
 William Arellano Cartagena

Universidad Tecnológica de Bolívar, Colombia

Este documento presenta unas reflexiones respecto a la experiencia de implementación de una estrategia didáctica para el desarrollo de competencias en creatividad, en el desarrollo de procesos de formación gerencial a nivel de programas de posgrado. En total, la estrategia fue implementada en total de siete cursos correspondientes a programas de especialización y maestrías en el área gerencial. Los cursos se llevaron a cabo en tres ciudades distintas, dos en Colombia y una en El Salvador.

Descriptor: Experiencia; Creatividad; Posgrado; Colombia.

This document presents some reflections on the experience of implementing a didactic strategy for the development of competencies in creativity, in the development of management training processes at the level of postgraduate programs. In total, the strategy was implemented in a total of seven courses corresponding to specialization programs and master's degrees in the management area. The courses were held in three different cities, two in Colombia and one in El Salvador.

Keywords: Experience; Creativity; Postgraduate; Colombia.

Contexto

La estrategia se implementó en el desarrollo de siete programas de posgrado en el área gerencial, entre agosto del 2017 y marzo de 2018 (cuadro 1). En total fueron impactados 129 estudiantes, de los cuales el 50% cursaban programas de Maestría, de dos años de duración (MBA y MDEE), y el 50% restante, programas de especialización, con un año de duración. El 55% de los estudiantes eran mujeres y 45% eran hombres. El 93% de los estudiantes estaban en rangos de edades desde los 25 años hasta los 44 años. En el cuadro 2 se presentan la distribución de los estudiantes por rango de edades. Los cursos tuvieron una intensidad de 24 horas presenciales cada uno, y se desarrollaron, por lo general, en formato “weekend”, que se repartían, de acuerdo a cada programa, entre dos a tres fines de semana. Se implementó una estrategia transversal a todos, con el propósito de desarrollar una serie de competencias para la acción gerencial efectiva, basada en el desarrollo de la creatividad.

El diseño de la estrategia tomó como base teórica los principios de las teorías socioculturales o sistémicas de la creatividad propuestas por Woodman, 1995; Csikszentmihalyi y Sawyer, 1995; Amabile, 1996; y, Sawyer, 2006; los cuales consideran a la creatividad como un fenómeno que se produce a partir de la interacción entre el ser humano y su contexto (cuadro 1 y 2).

Cuadro 1. Resumen de los cursos en donde se implementó la estrategia didáctica

PROGRAMAS	INSTITUCION	PAÍS	CIUDAD	CURSOS	N CURSOS	ESTUDIANTES
Maestría en Administración - MBA	UTB	Colombia	Cartagena	Pensamiento Creativo e Innovación	2	42
Maestría en Dirección Estratégica de Empresas	UGB	El Salvador	San Miguel	Habilidades Gerenciales	1	22
Especialización en Dirección de Instituciones Educativas	UTB	Colombia	Cartagena	Fundamentos de Gerencia	1	12
Especialización en Estrategia y Prospectiva	UTB / Unicordoba	Colombia	Cartagena / Montería	Arquitectura Organizacional	2	28
Especialización en Gerencia Empresarial	UTB	Colombia	Cartagena	Fundamentos de Administración	1	25
<i>Total</i>					7	129

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 2. Distribución de los estudiantes por rango de edades

RANGO DE EDADES (AÑOS)	Nº ESTUDIANTES	%
25 - 34	84	65%
35 - 44	36	28%
45 - 54	9	7%

Fuente: Base de datos del profesor.

Desarrollo de la experiencia

Lo que se buscaba con la implementación de la estrategia, era dar respuesta al interrogante ¿Cómo estimular (si eso fuera posible) los mecanismos que producen creatividad en las personas en general? Con este propósito en mente, al final de la primera sesión de cada uno de los cursos, a cada uno de los estudiantes le fue entregado un personaje representado en una mini figura Lego®.



Figura 1. Ejemplo de los personales de las mini figuras LEGO®

Fuente: Galería fotográfica del profesor.

Una vez que todos los estudiantes de un curso “adoptaban” un muñeco, se les explicaba que éste representaba su “otro yo”, por lo tanto, debían llevarlo consigo a todos los lugares que

frecuentarán, a partir de ese momento y hasta la última sesión. Esto, tenía el propósito de que, al muñeco, siendo su alter ego, debían transferirle sus conocimientos, su capacidad de imaginación, su actitud personal, sus recursos, su hábitat, así como las principales creencias colectivas, los valores y los comportamientos de la sociedad en que viven; entendiendo estos, como los principales factores que afectan la capacidad creativa. “*Innovation Engine*”, Tina Seelig (2012).

Así mismo, para darle seguimiento a la dinámica, se les pidió, que al menos dos veces al día, publicaran una foto en compañía de su personaje, a través de la red Instagram, utilizando los hashtags #miotroyo #alemgoto #nombredelcurso.



Figura 2. Ejemplos de fotos compartidas por estudiantes a través de la red Instagram

Instagram

Fuente: Instagram @maigaravitof, compartida el 20 de marzo de 2018.

El cierre, se da con la devolución del personaje. Para esto, se les pidió que escriban una carta, en la cual, debían responder tres preguntase: la primera, ¿cómo fue su experiencia en el desarrollo de la actividad?; segundo, al entregar el personaje ¿qué están entregando con él?; por último, al entregar el personaje, ¿qué queda atrás?

Resultados

Se acudió a la técnica del análisis documental, para lo cual se tomó de insumo las cartas entregadas por los estudiantes. Dicho análisis se desarrolló en dos etapas. La primera, consistió una descripción formal de los documentos. Los códigos que se usaron fueron:

Cuadro 3. Descripción formal de los documentos

Nº	FECHA	PROGRAMA	CURSO	INSTITUCIÓN	CIUDAD	CANT
1	ago-17	MBA	P_Crea1	UTB	Ctg	16
2	sep-17	Dir_Inst_Ed	Fun_Ger	UTB	Ctg	12
3	oct-17	MBA	P_Crea2	UTB	Ctg	26
4	oct-17	MDEE	Hab_Ger	UGB	San Miguel	22
5	nov-18	Est_Pros	Arq_Org	UTB	Ctg	13
6	feb-18	Ger_Emp	Fund_Adm	UTB	Ctg	25
7	mar-18	Est_Pros	Arq_Org	UTB	Monteria	15

Fuente: Elaboración propia a partir de los documentos de los cursos.

La segunda parte, consistió en el análisis de contenidos. Para esto, se revisaron cada uno de los documentos organizándolos de acuerdo a la siguiente codificación:

Cuadro 4. Encabezados del análisis interno

Nº	COD	NOMBRE	GÉNERO	SALUDO	MUÑECO	EXPERIENCIA	SE LLEVA	DEJA	DESPEDIDA
----	-----	--------	--------	--------	--------	-------------	----------	------	-----------

Fuente: Elaboración propia.

Cabe señalar, que no se encontraron diferencias significativas de contenido entre un curso y otro, salvo el manejo de algunos conceptos específicos producto de la dinámica de cada tema; ni en la diferencia de géneros.

Respecto a darle nombre al personaje en la carta, se encontró que, cerca del 70% de los casos, el personaje fue “bautizado”. Unos colocándoles nombres figurativos, otros, el nombre del muñeco que representan¹², incluso algunos, colocándoles, en términos de su otro yo, su propio nombre.

Respecto a la experiencia general, algunos comentarios fueron:

¡Juntas descubrimos muchas cosas nuevas, un nuevo trabajo, toda una semana de capacitación disfrutando de los que más me gusta, la Música! Estuvimos en 3 hoteles diferentes. Cada momento #elsa estaba conmigo desarrollando todas las actividades. Todas las noches miraba este lego (#elsa) e imaginaba tantas cosas nuevas, ideas para este nuevo proyecto de trabajo. Viajamos a Barranquilla y Santa Marta. Me acompañó a todos los lugares donde yo iba. Restaurantes, lugares de trabajo con diferentes personas que preguntaban de qué trataba la dinámica. Fue lindo tenerte conmigo #elsa, te extrañaré, mi hijo también. #Elsa es una figura representada, para mí, como fuerza, guerrera, de buen parecer, estilo, ganas de salir adelante y sobre todo. (Dir_Inst_EdFun_Ger, Diana_Jonuys, F)

Respecto a lo que el personaje les dejó, se encuentra que:

Antes de empezar el curso pensaba que era una persona con características innovadoras. Me gusta soñar, me gusta imaginar cómo puedo mejorar lo que me rodea. Descubrí que el Mariachi tenía su uniforme, su sombrero y su guitarra, pero no usaba adecuadamente esas herramientas para producir la música que armonice el mundo, que pueda cambiar vidas y dar propósitos a aquellos desesperanzados. (MBAP_Crea1, Jose_Scaff, M)

Por último, respecto a lo que dejan atrás:

Dejo el temor de expresar y descubrir mis ideas y pensamientos. (MBAP_Crea1, Jose_Scaff, M)

Conclusiones

El uso de métodos didácticos, en este caso particular, el uso de un artefacto dinamizador, representado en una mini figura, ayudó a los estudiantes, a aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, aterrizando conceptos y conectándoles con su propia realidad. Se

¹² En muchos casos, las mini figuras Lego® representan personajes de tiras cómicas, películas o series de televisión.

logró crear conciencia del entorno que los rodeaba, así como de desarrollar una actitud más abierta y dispuesta.

Referencias

- Boude, M. R. (2008). Las TIC: Propuesta para el aprendizaje de enfermería basado en problemas. *AQUICHAN*, 5(1), 1-8.
- Esguerra, P. G. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Diversitas, Perspectiva en Psicología*, 2, 27-43.
- Katz. (2009). Escuela digital. Desafíos de la innovación educativa. *Telos*, 18, 1-24..
- Miller, D., Fern, M. y Cardinal, L. (2007). The use of knowledge for technological innovation within diversified firms. *The Academy of Management Journal*, 50(2), 308-326.
- Parra, G. (2014). Factores que inciden en la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 5° de Primaria en Colombia. *Revista Complutense de Educación*, 196, 201-223.
- Woodman, R., Sawyer, J. y Griff, R. (1993). Toward a theory of organizational creativity. *The Academy of Management Review*, 18(2), 293-321.
- Zabalza, M. (2003). *Competencias docentes del profesorado universitario*. Madrid: Santillana.